
PlayStation
眠ル繭



このたびは、アスミック・エース エンタテインメントのプレイステーション用CD-ROM『眠ル繭』をお買い上げいただきありがとうございます
ご使用の前にこの解説書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤作動等を起こすような場合は、恐れ入りますが下記までご一報ください。
内容・攻略等に関するお問い合わせには、お答えできませんのでご了承ください。

Asmik Ace Entertainment Inc.

アスミック・エース　エンタテインメント株式会社　ソフトウェア事業部

〒113-8405 東京都文京区本郷 5-24-5　TEL.03-3817-8055（月～金10:00～17:00）

http://www.asmik-ace.co.jp

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 2ブロック | アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 02597

Contents

このゲームはフィクションです。実在の地名、人物、団体等とは一切関係ありません。

西暦1345年。
ブレイブハートと呼ばれた勇壮な領主が治めるトスカーナの地方都市。
悪夢の予兆のように、大規模な飢饉が領土を襲った。
多くの餓死者が出る中、奇妙な噂が流れた。
「呪いの魔書が人を飲み込む」
その噂と共に領内の人々が次々と行方不明となる事件が起こった。
いわゆる『魔書事件』である。
領主ブレイブハートは、側近の4騎士を供に領内の検分を行なった。
その結果、不気味な「魔書」を持つ、ローブをまとった男にたどり着いた。
事件について問いただす騎士らを前に、ローブの男が一冊の書物を広げる。
それが「魔書」だった。
開かれた魔書から吹き上がる「魔界」に、ブレイブハートらは飲み込まれた。
『魔界』で何が起こったのか、歴史には記されていない。
ただ一人、ブレイブハートだけが生き残ったらしい。
その後、ブレイブハートもまた行方をくらまし、魔書もローブの男も姿を消した。
1348年の黒死病まん延により、
地方都市そのものが壊滅し、全ては歴史から姿を消してしまった。
しかし、「魔書」が消えてなくなったわけではなかった。
数百年の時が流れ、現代。
かつて、多くの行方不明者を出した「魔書」が、再び歴史の表舞台に姿を現わした。
これは、現代によみがえった「魔書・眠ル繭」。
あなたは、今、ブレイブハートらと同様に、魔書を開いてしまったのだ。



目的

「魔書・眠ル繭」を手に入れたあなたは
謎めいた『転生の呪い』をかけられてしまいます。
あなたにかけられた『呪い』を解く方法を探してください。



ゲームの流れ



『迷宮』の探索がゲームの中心となります。プレイヤーに力を貸してくれる大精霊が封じられた『結界』から、ゲームはスタートします。結界をとりまくマジック・サークル・メニューを操作しドリーム(DREAM)コマンドを選択、次にダンジョン(DUNGEON)コマンドを選択してください。迷宮に入ることができます。迷宮内では、大精霊の記憶を取り戻す『魂のかけら』や、パワーアップするためのイメージポイント(→P13)が手に入ります。それらを結界に持ち帰ることで、大精霊の姿が変化し、能力もパワーアップしていきます。迷宮に秘められた謎を解きながら、大精霊の封じられた記憶と力を解放し、『迷宮』の深部を目指してください。また、迷宮での探索に備えて、結界内でイメージトレーニング(→P14)などを行なってレベルアップしておくことも可能です。



ゲームオーバー

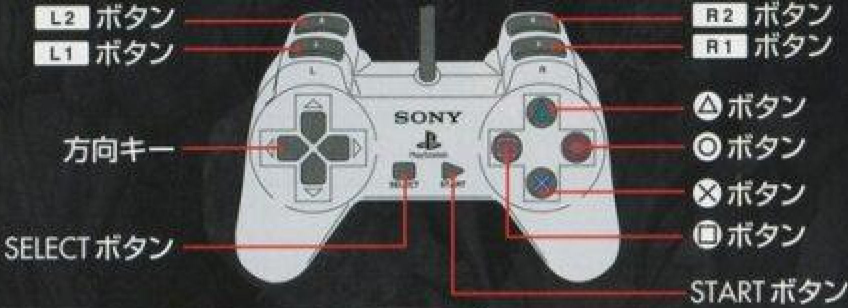


『迷宮』内での通常決闘での敗北は、
ゲームオーバーにはなりません。
負けた後も、ゲームは継続します。
ラストボスとの決闘に負けた時だけが、
ゲームオーバーとなります。

操作方法

コントローラ使用方法

コントローラ



アナログコントローラ (DUALSHOCK)



このゲームは、アナログコントローラ（DUALSHOCK）の振動機能に対応しています。
振動ON/OFFはコンフィグ（→P11）で変更できます。LED状態は点灯／消灯どちらでもかまいません。

コントローラ使用機能一覧

	メニューモード	探索モード	決闘・魔法発動モード
方向キー	選択	移動・方向転換	移動・方向転換
○ボタン	決定、メッセージ送り	宝箱・扉などのチェック、メッセージ送り	コーディング入力
×ボタン	キャンセル	キャンセル	キャンセル
△ボタン	アイテムリスト選択 [アイテムメニュー内]	魔法発動メニュー表示	コーディング入力
□ボタン	アイテムリスト選択 [アイテムメニュー内]	全体マップ表示	コーディング入力
R1ボタン	アイテムリスト選択 [アイテムメニュー内]	メインメニュー表示	メインメニュー表示
L1ボタン	アイテムリスト選択 [アイテムメニュー内]	ドリンクアイテムメニュー表示	ドリンクアイテムメニュー表示
R2ボタン	使用しません	右手装備メニュー表示	右手装備メニュー表示
L2ボタン	使用しません	左手装備メニュー表示	左手装備メニュー表示
STARTボタン	メッセージのスキップ	ポーズモード突入、メッセージのスキップ	ポーズモード突入、メッセージのスキップ
SELECTボタン	ヘルプボタン	ヘルプボタン	使用しません

結界について

結界のMCM(マジック・サークル・メニュー)について

一定条件を満たさないと、
開かないコマンドもあります。



「結界」とは

「結界」とは、大精霊が閉じ込められている領域です。
大精霊は、この結界から出られません。逆に、迷宮の魔物も、
結界に入ってこられません。迷宮と切り離された結界は、
大精霊の力によって守られ、安全な場所となっているのです。
プレイヤーは、ここで迷宮探索のための様々な準備を行なうことができます。



DREAM

DUNGEON・・・・・・・・・迷宮に入ります。
探索と決闘を行ない、
謎を解き明かす場所です。

LESSON

CUTUP DUNGEON・・・・・入るたびに形が変わる練習用の迷宮です。
CODE TRAINING・・・・・・・魔法レベルをアップしたり、
新しい魔法を習得できます。
WEAPON TRAINING・・・・武器の使用回数をアップします。
SOUL CATCH・・・・・・・・・・ライフポイントをアップします。

IMAGE TRAINING

BIRD
CLAY
STONE
BIRD & CLAY
BIRD & STONE
CLAY & STONE
・・・・・・6種類のイメージトレーニングによって、
パラメータをアップします。

GUIDE・・・・・・・・・「魔法レベルをアップしたい」などの目的別に、
行なうべき適切なコマンドが検索できます。

DATA

SAVE・・・・・・・・・・・・・・・・・・・プレイデータを記録します。
LOAD・・・・・・・・・・・・・・・・・・・セーブしてあるプレイデータからゲームを再開します。
ITEM IN・・・・・・・・・・・・・・・・メモリーカードに書き出されたギフトアイテムを、読み込みます。
ITEM OUT・・・・・・・・・・・・・・・自分が持っているアイテムを、ギフトアイテムとしてメモリーカードに書き出します。

PARAMETER

UNIT・・・・・・・・・・・・・・・・・・・大精霊とドールのパラメータによって決定したユニットのパラメータを表示します。
SPIRIT・・・・・・・・・・・・・・・・・大精霊のパラメータを表示します。大精霊の姿を確認できます。
DOLL・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ドールのパラメータを表示します。

CONFIG

・・・・・・様々な設定を変更します。

ITEM

LOOK・・・・・・・・・・・・・・・・・・・迷宮で獲得したアイテムの効果を確認できます。
EQUIP・・・・・・・・・・・・・・・・・・アイテムをドールに装備できます。
IP EXCHANGE・・・・・・・・・・不要なアイテムをイメージポイント(IP)に変換できます。
TRANSFORM・・・・・・・・・・・特定の武器を変形することが可能です。

CONNECT

・・・・・大精霊とコネクトするドールを切り替えられます。(一定条件を満たすと、コネクトしている大精霊の切り替えも行なえるようになります。)

MAGIC

・・・・・習得魔法の確認、魔法装備(装備レベル変更)などが行なえます。

FILING

MONSTER DATA・・・・・・迷宮内で遭遇した魔物のデータを確認できます。
RECORD・・・・・・・・・・・・・・・最長迷宮探索時間、最高決闘回数の記録を表示します。

セーブとロード

セーブ（SAVE）

ゲームを途中でやめる時は、必ずセーブしてください。セーブはいつでも行なえます。

■「結界」でのセーブ方法

1:DATAコマンドを選択、決定。

2:SAVEコマンドを選択、決定。

3:セーブファイルを決定し、セーブします。

■「迷宮」でのセーブ方法

1:STARTボタンを押し、ポーズモード起動。

2:SAVEコマンドを選択、決定。

3:中断セーブされ、ゲームが終了します。

※1つのセーブデータにつき、メモリーカードのブロック数2ブロックを使用します。セーブを行なうには、メモリーカードがプレイステーション本体のメモリーカード差込口1にセットされている必要があります。



「結界」でセーブした後も、ゲームはそのまま継続します。



「迷宮」でセーブした後は、自動的にゲームが終了し、タイトル画面に戻ります。

ロード（LOAD）

ゲームを続きから始めるには、以下の方法があります。

■ゲーム開始時のロード方法

1:LOADコマンドを選択、決定。

2:セーブファイルを決定し、ロードします。

■「結界」でのロード方法

1:DATAコマンドを選択、決定。

2:LOADコマンドを選択、決定。

3:セーブファイルを決定し、ロードします。



中断セーブしたデータをロードすると、ダンジョン内のセーブした場所及び状態からゲームが始まります。

「迷宮」ではロードできません。また、セーブデータが記録されたメモリーカードが、プレイステーション本体のメモリーカード差込口1にセットされている必要があります。

アイテムギフト（ITEM IN / ITEM OUT）

ITEM OUTコマンドを実行すると、右のようなアイテム選択画面が表示されます。ここで選択したアイテムは、結界でのストックから消え、メモリーカードのギフトファイル内に移動します。1つのギフトファイル内に、アイテムを15個まで移動させられます。



ITEM INコマンドを実行すると、右のようなアイテム読み込み画面が表示されます。ここで選択したギフトアイテムは、メモリーカードのギフトファイルから消え、結界内のアイテムストックへ移動します。



「結界」にストックされているアイテムは、メモリーカードを経由して、他のプレイヤーに渡すことが可能です。これを、アイテムギフトと言います。ギフトの方法は以下の通りです。ギフトを行なうには、メモリーカードのブロック数1ブロックを使用します。

■アイテムを贈る方法（ITEM OUT）

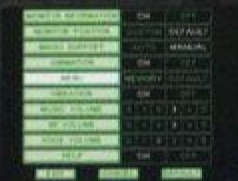
1:DATAコマンドを選択、決定。
2:ITEM OUTコマンドを選択、決定。
3:ギフトするアイテムを選択、決定。

■アイテムを受け取る方法（ITEM IN）

1:ギフトアイテムの保存されたメモリーカードを、プレイステーション本体のメモリーカード差込口1にセットする。
2:DATAコマンドを選択、決定。
3:ITEM INコマンドを選択、決定。
4:ギフトアイテムを選択し、受け取ります。

コンフィグ（CONFIG）

様々な設定を変更できます。変更可能な設定は、以下の10項目です。MONITOR INFORMATION（迷宮内での魔物名表示のオン・オフ切り替え）、MONITOR POSITION（画面表示位置調整）、MAGIC SUPPORT（コーティングのオート・マニュアル切り替え）、ANIMATION（MCMやウィンドウ開閉アニメーションのオン・オフ切り替え）、MENU（メニュー選択位置記憶の切り替え）、VIBRATION（振動機能のオン・オフ切り替え）、MUSIC VOLUME（音楽のボリューム変更）、SE VOLUME（効果音のボリューム変更）、VOICE VOLUME（大精霊の声などのボリューム変更）、HELP（コマンド選択時のヘルプ表示のオン・オフ切り替え）。



設定変更後EXITを選択すると、変更内容が適用されます。CANCELを選択するか✕ボタンを押すと、今回の変更をキャンセルします。DEFAULTを選択すると、全ての項目を初期設定に戻します。

system

アイテムギフトとコンフィグ

能力値（スキル＆パラメータ）

パラメータ画面

パラメータ項目
9つのパラメータ項目。

ユニットパラメータ値
大精霊とドールのパラメータから決定される値。

ドールアイコン
ドールに装備されている特殊能力(→P20)を確認できます。ドールを選択し、◎ボタンを押すと特殊能力リストが表示されます。

大精霊パラメータ値
大精霊のパラメータ値。

ドールパラメータ値
ドールのパラメータ値。

ユニットの強さの目安となる値。
レベル

獲得ポイント
迷宮探索中に獲得したIP。結界に戻ると0になります。



ステータスアイコン
現在受けているステータス異常(→P39)が表示されます。ステータスアイコンを選択し、◎ボタンを押すと異常内容が表示されます。

コネクト大精霊
コネクトしている大精霊が表示されます。

スキルランク
4つのスキル項目と、それぞれのランクが表示されます。スキルは、ユニットパラメータによって算出されます。POWERスキルは、魔法威力に影響します。LIFEスキルは、ライフポイントに影響します。TECHスキルは、コーティング(→P34)の成功率に影響します。SPEEDスキルは、ブランクタイム(→P35)の長さに影響します。

能力値のアップ

IPとパラメータ

■スキル、パラメータ、IPの関係
1:ユニット(大精霊+ドール)の能力値は、「スキルランク」によって表わされます。
2:スキルランクは、大精霊のパラメータとドールのパラメータによって決定します。
3:大精霊のパラメータは、獲得したIP(イメージポイント)によって上昇します。ドールのパラメータは、基本的に変動しません。

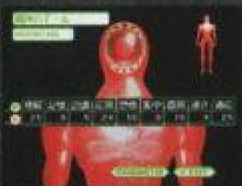
■IPによるパラメータのアップ
1:「結界」内でIPを獲得した後、または「迷宮」でIPを獲得し無事に「結界」に戻ってきた時に、パラメータ振り分け画面(右上の写真)が表示されます。
2:コネクトしているドールの種類(→P24)に応じて、獲得したIPが大精霊のパラメータに振り分けられます。
※CUTUP DUNGEONで獲得したIPは、プレイヤーが選択したスキルまたはパラメータに振り分けることが可能です。方向キーでスキルまたはパラメータを選択し、◎ボタンを押すことでIPが振り分けられます。また、⊗ボタンを押すことで、振り分けたIPを元に戻せます。
3:大精霊のパラメータアップに応じて、スキルランクがアップする場合があります。
※IP獲得方法は右の説明を参照してください。



■パラメータ振り分け画面
IPを大精霊のパラメータに振り分ける画面です。IP振り分け時、パラメータとスキル項目を結ぶ線のラインが表示されます。これは、そのパラメータが、どのスキルランクをアップさせるものかを意味しています。



■大精霊パラメータ画面
大精霊の姿、名前、パラメータ値、大精霊の力をパワーソースとする魔法のレベルなどが確認できる画面です。「結界」でPARAMETERコマンドを選択し、SPIRITコマンドを選択することで表示されます。



■ドールパラメータ画面
現在使用中のドールの姿、名前、パラメータ値などが確認できる画面です。「結界」でPARAMETERコマンドを選択し、DOLLコマンドを選択することで表示されます。

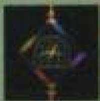


■IP獲得方法
IPを手に入れるには、迷宮での決闘(→P32)、イメージトレーニング(→P14)、レッスン(→P15)、不要アイテムのIP変換(→P15)など様々な方法があります。また、IPは大精霊のパラメータをアップさせるだけではなく、迷宮内での様々な場面で必要となります。

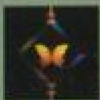
能力値のアップ方法

イメージトレーニング

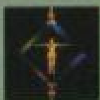
■イメージトレーニングの手順
1:DREAMコマンドを選択、決定。
2:IMAGE TRAININGを選択、決定。
3:トレーニング種類を選択、決定。
4:リスクを選択、決定。
※リスクには、LOW(失敗が少なく、獲得IPも少ない)、NEUTRAL(標準的)、HIGHT(失敗も多いが、獲得IPも多い)という3種類があります。
5:結果が表示されます。
イメージトレーニングを行なうには、ドリームクレジット(→P19)が必要です。



BIRD(バード)
イメージの中で鳥を捕まえるBIRD。理解、記憶、認識のパラメータをアップします。



CLAY(クレイ)
イメージの中で蝶を作り上げるCLAY。応用、想像、集中のパラメータをアップします。



STONE(ストーン)
イメージの中でドールを作り上げるSTONE。器用、速さ、適応のパラメータをアップします。

※上記のうち2つを同時に行なうものに、
BIRD & CLAY、BIRD & STONE、
CLAY & STONEがあります。

イメージトレーニング BIRDの場合

鳥カゴが表示され、鳥を捕まえるイメージトレーニングが始まります。以下のような3つの結果のいずれかが表示され、結果に応じてIPが獲得できます。また、IP量は、リスクによって変化します。



Start!

失敗 miss



成功 good



大成功 great



レッスン（カットアップダンジョン）

■カットアップダンジョンの手順

1:DREAMコマンドを選択、決定。

2:LESSONを選択、決定。

3:CUTUP DUNGEONを選択、決定すると、カットアップダンジョンに突入します。

カットアップダンジョンは、突入のたびに構造が変化します。迷宮内で出会った魔物がランダムで登場します。また、迷宮では友好的だった者が、魔物として登場する場合もあります。



4:カットアップダンジョン内で決闘に勝利すると、上記のパワーストーンが手に入る場合があります。

5:スタート位置に戻り、獲得したパワーストーンをストーンプレート(右中画面)にはめ込みます。

パワーストーンの種類やはめ込み位置によって、獲得できるIP量が変化します。

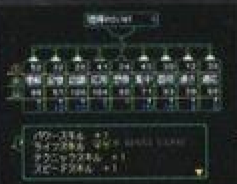
パワーストーンを4つ未満しか回収していない場合でも、IPを獲得することは可能です。



操作方法は、通常の迷宮モードと同じです。ただし、カットアップダンジョン内ではセーブできません。迷宮の歩き方は、P29を参照してください。



四角いストーンプレートの上下左右にある穴に、パワーストーンをはめ込みます。方向キーでパワーストーンを移動させ、◎ボタンで穴にはめ込みます。パワーストーン選択中に△ボタンまたは■ボタンを押すと、パワーストーンを切り替えられます。



4つのパワーストーン（回収数が4つ未満の場合は全てのパワーストーン）をストーンプレートにはめ込み終わると、獲得IPが決定し、パラメータ振り分け画面に移動します。



不要アイテムのIP化

不要なアイテムは、IPに変換することができます。ITEMコマンド内のIP EXCHANGEコマンドを選択し、IPに変換するアイテムを選択してください。選択したアイテムがアイテムリストから消失し、IPが得られます。



IPに変換したアイテムの復旧はできません。選択ミスをしないように注意しましょう。

レッスン（コードトレーニング）

マジックコードは、新たな魔法の習得と、習得済み魔法のレベルアップが可能です。習得したり、レベルアップした魔法を使うには、ドールに装備(→P35)してください。習得できる魔法は、大精霊の解放度合に応じて増えていきます。



1

1 始めに、トレーニングする魔法を選択します。サポート魔法は習得のみ、それ以外の魔法は習得後にレベルアップが行なえます。



2

2 ○ボタンを押すと、サンプルのコードが描かれます。サンプルコーディングの途中で、白く光るタイミングがあります。これが、ボタン入力のタイミングを表わしています。



3

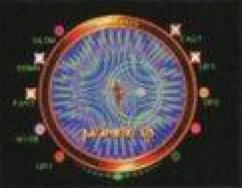
3 ○ボタンを押して、コーディング(→P34)をスタートさせます。正しいタイミングに合わせ、○ボタンを押します。コーディングの成功度合に応じて、背景のバーに色がつきます。



4

4 5回のコーディングで、背景バーの全てに色をつけることができれば、習得／レベルアップが成功します。

レッスン（ソウルキャッチ）







ソウルキャッチは、ライフポイントを増加するレッスンです。また、大精霊が行使する「降臨攻撃(SpiritualAttack)」や「降臨防御(SpiritualGuard)」の発動回数が増加する場合もあります。

■ソウルキャッチの手順

1:DREAMコマンドを選択、決定。

2:LESSONを選択、決定。

3:SOUL CATCHを選択、決定すると、カウントダウンの後、ソウルキャッチがスタートします。

4:画面中央のキャラクターが様々なソウル(球)を投げてきます。

5:方向キーでキャッチサークルを操作し、サークル内にソウルをとらえ、画面リング下部にある距離ゲージを参考に、タイミングよく◎ボタンを押します。

6:キャッチしたソウルに応じて、様々な効果が得られます。

※ライフポイントを増加させるためには、アップソウルをキャッチしなければなりません。ダウンソウルをキャッチすると、ライフポイントが減少する場合があります。

ソウルの変化と意味

飛んでくるソウルは全部で10種類あります。その内、ライフポイントを増加するためのアップソウルは3種類です。ソウルの種類は、接近すると分かるようになっています。距離ゲージを参考に、ソウルの種類を見極めてください。

キャッチ後に表示される文字の意味は次の通りです。

Great／Good

アップソウルなどをキャッチした、ダウンソウルをキャッチしなかった。

Miss／Bad

アップソウルをキャッチできなかった。ダウンソウルをキャッチした。





アップソウル

ライフポイント増加量の異なる3種類のソウルがあります。



ダウンソウル

ライフポイントを減少させるソウルです。キャッチしてはいけません。



スピードソウル

キャッチサークルの移動速度がアップします。



サークルソウル

キャッチサークルが大きくなります。

レッスン（ウェポントレーニング）

ウェポントレーニングでは、武器の使用回数を増加させることが可能です。
落下してくるソウル（球）を、2本のバーで弾き、パネルを次々に破壊していくレッスンです。
制限時間内に、より多くのアップパネルを破壊し、武器使用回数を増加させてください。



1:方向キーで2本のバーを左右に移動させます。上部装置から落ちてくるソウルにバーを合わせます。バーの間隔は変化せず、2本のバーが同時に移動します。



2:タイミングよくL1 or L2ボタン、R1 or R2ボタンを押します。L1 or L2ボタンは左のバー、R1 or R2ボタンは右のバーでソウルを弾くことができます。



3:弾いたボールは画面の奥へと飛んでいき、ヒットしたパネルを破壊します。破壊したパネルの種類に応じて、武器使用回数が増減します。



アップパネル
武器の使用回数を増加させるパネルです。増加量の異なる3種類があります。



ダウンパネル
武器の使用回数を減少させるパネルです。破壊してはいけません。



タイムパネル
制限時間を少し延ばすパネルです。



ワイドバーパネル
一定時間だけ、バーを太くするパネルです。

トレーニング・レッスン等に必要な要素

イメージトレーニングやレッスンを行なうには、ドリームクレジット（DC）が必要です。ドリームクレジットは、最大で48ポイントあり、イメージトレーニングやレッスンを行なうたびに、設定されたポイントずつ消費していきます。ドリームクレジットが少ないと、イメージトレーニングやレッスンなどが行なえない場合があります。

ドリームクレジットは、DREAMコマンドを選択し、イメージトレーニング(IMAGETRAINING)、レッスン(LESSON)、迷宮(DUNGEON)コマンド選択画面に入ると確認できます。





大精霊のアニメーション

鏡の中で生きている大精霊は大精霊パラメータ画面(→P13)で、君たちに微笑みかけてきます。彼女たちも、「結界」を通して君を見ているのです。

ドリームクレジットを消費する行動

・イメージトレーニング各種　　・レッスン各種

※迷宮へ入る場合、ドリームクレジットは必要ありません。

ドリームクレジット獲得方法

ドリームクレジットを獲得するには、いくつかの方法があります。代表的なものは、次の3つです。

・迷宮内での魔物との決闘後 → ランダムで獲得できる場合があります。

・迷宮内で罠を破壊した時 → ランダムで獲得できる場合があります。

・大精霊の魂を回収した時 → 「結界」に戻ってきた時に、ドリームクレジットを最大値まで回復します。

決闘後や罠の破壊後に「DC GET」の文字が表示された場合、「結界」に戻ると獲得した分のドリームクレジットが回復します。





迷宮から大精霊の「魂のかけら」を持ち帰ると、ドリームクレジットが完全回復します。

特殊能力

特殊能力の効果・種類



特殊能力とは、ドールに装備される様々な追加効果や能力のことです。大精霊のパラメータとは異なり、ドールのパラメータは作成時(→P24)からほとんど変わりません。ただし、ドールに特殊能力を装備することで、ユニット(大精霊+ドール)の全体的な性能を上昇させることが可能となります。
特殊能力には、ある条件の時に効果を表わすものと、装備された直後から常に効果を発揮するものとがあります。多くは迷宮の探索や決闘などの助けとなるものですが、中には害をなすようなものもあります。
現在装備されている特殊能力を確認するには、パラメータ画面(→P12)でドールアイコンを選択し、◎ボタンを押してください。装備されている特殊能力の効果は、特殊能力名を選択すれば表示されます。

特殊能力リスト

リターン	「リターン(→P38)」100%発生の入力受け付け時間を延ばす。
ビッグブラフ	敵が時々コーディング(→P34)をミスする。
ノーエフェクト	全てのダメージを低確率で無効化する。
マゾヒスティック	残りのライフポイントが少なくなると、攻撃力がダウンする。
サディスティック	残りのライフポイントが多いと、攻撃力がアップする。
デスマッチ	決闘空間から逃げられなくなる。

※このリストは、特殊能力の一部です。この他にも様々な特殊能力があります。

特殊能力の装備

特殊能力を装備するには、迷宮内にあるインジェクションルームを利用します。インジェクションルームの利用には、IP(→P13)が必要です。また、IPを支払ってインジェクションルームに入るまで、どの特殊能力が装備されるか分かりません。
特殊能力は、最大で4つまで装備できます。4つ装備されている状態でインジェクションルームに入った場合は、新たな特殊能力と既に装備されている能力を入れ替えることが可能です。最大まで装備されていない場合は、強制的に新しい能力が装備されます。
また、敵の攻撃や罠などによって、特殊能力が装備される場合があります。



インジェクションルームは、迷宮内にあります。メッセージに従って、IPを支払ってください。



IPを支払うと、インジェクションルームが起動し、新たな特殊能力が装備されます。

特殊能力の消去

既に装備されている特殊能力を削除するには、迷宮地下3階にあるインジェクションルームに入ってください。削除する場合でも、IPが必要となります。また、罠などによって特殊能力が削除される場合があります。
特殊能力はドールに装備されます。従って、ドールを作り直せば(→P25)、全ての特殊能力が削除されます。



罠の中には、特殊能力を入れ替えるものや削除するものがあります。

精霊について

大精霊の解放と魂の回収

イズィム、シリコ、ダクロ、カソアなどの大精霊は、迷宮の中に「魂のかけら」が封印されています。その多くは、迷宮に潜む魔物が持っています。魔物を倒し、「魂のかけら」を結界に持ち帰ってください。これによって、大精霊は過去の出来事を思い出し、様々なアドバイス、「魔書事件」に関する情報、プレイヤーにかけられた「呪い」を解く方法などを語ってくれるようになります。



「魂のかけら」は、通常の宝箱とは別の形をしています。見つけたら確実に手に入れるようにしましょう。

大精霊の解放と姿の変化

「魂のかけら」を一定数回収すると、大精霊の解放レベルがアップし、姿が変化します。また、一定の解放レベルに到達すると、大精霊の降臨能力を選択できるようになります。
降臨能力とは、迷宮での決闘時に、プレイヤーの攻撃にあわせて自動的に追加攻撃を行なったり、敵の攻撃からプレイヤーを自動的に守ってくれる能力のことです。一定の解放レベルに到達した時に、大精霊のメッセージに従って、降臨攻撃能力(SpiritualAttack)をもつ「攻撃精霊」か、降臨防御能力(SpiritualGuard)をもつ「守護精霊」のいずれかを選択してください。大精霊は、プレイヤーが選択した降臨能力に応じた姿に変化していきます。



初期状態の大精霊は、闇に包まれ、ほとんど姿が見えません。



「魂のかけら」を2つ回収すると……



「魂のかけら」が精霊に吸収され、姿が変化します。

魂の入手方法

迷宮内の精霊の解放

プレイヤーに力を貸してくれる4人の大精霊の他にも、迷宮の中には、多くの人々が「精霊」となって封じられています。彼らも迷宮から解放されることを望んでいます。様々なイベントをクリアすることで、迷宮内の精霊を解放することができます。彼らを解放することで、大量のIPを獲得することができるでしょう。

「精霊」たちは、プレイヤーに様々な情報を与えてくれます。





大精霊の「魂のかけら」は、迷宮内の魔物が封じていることが多く、決闘によって手に入れられます。

「魂のかけら」を結界に持ち帰る途中でライフポイントが0になってしまった場合、「魂のかけら」は出現位置に戻ってしまいます。

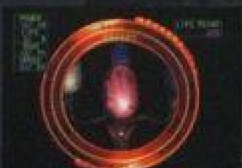
また、イズィムの迷宮ではイズィムの魂が、シリコの迷宮ではシリコの魂が、ダクロの迷宮ではダクロの魂が、カソアの迷宮ではカソアの魂が手に入ります。

大精霊の姿を確認するには

大精霊の現在の解放状態を確認するには、PARAMETERコマンドからSPIRITコマンドを選択(→P13)してください。



PARAMETERコマンドからSPIRITコマンドを選択すると、現在の大精霊の姿が表示されます。





コネクトしている大精霊の解放が一定段階以上に進むと、別の大精霊とコネクトできるようになります。(→P25)

ドールについて

ドールの能力決定方法

■ドールの作成
1:CONNECTコマンドを選択、決定。
2:DOLLコマンドを選択、決定。
3:ドールの種類(色)を選択、決定。
4:ドールのパラメータを決定。
※パラメータを手動で決める場合は、1項目につき◎ボタンを2回押してください。全ての項目の数値が決まった後、以下へ進みます。
5:このまま決定するかどうか確認します。YESでドールが完成します。NOを選ぶと4からやり直せます。



方向キーの左右でドールを選択し、◎ボタンで決定します。⊗ボタンでドール作成をキャンセルできます。



方向キーの上下で、項目の選択が可能です。ただし、ドールを作成するには、全ての項目を決定しなければなりません。

ドールの色による違い

クリスタルドールとは

クリスタルドールは、全ての大精霊と相性がよく、十分な力を引き出すことが可能です。また、ドール自体のパラメータは、全ての項目が最高値となります。



ドールの色と大精霊の色には相性があります。ドールと大精霊の色の組み合わせによって、装備可能アイテムが変化します。さらに、ドールの色は、大精霊の成長に大きな影響を与えます。迷宮で手に入れたIPが、ドールの色に応じたパラメータに振り分けられるからです。ドールの色と、大精霊の成長傾向は以下の通りです。

・闘神のドール（赤）:POWER（パワー）スキルが上昇しやすくなります。
・法皇のドール（白）:LIFE（ライフ）スキルが上昇しやすくなります。
・賢者のドール（青）:TECH（テクニック）スキルが上昇しやすくなります。
・魔王のドール（黒）:SPEED（スピード）スキルが上昇しやすくなります。

ただし、イメージトレーニングなど結界内で獲得したIPの振り分けは、ドールの色に依存しません。

大精霊とドールのコネクト

ドールは魂を持たない人形に過ぎません。大精霊とコネクトさせ、ドールにライフエナジーを与えることで、プレイヤーが操作できるようになります。また、迷宮などで獲得したIPは、ドールを通して大精霊にフィードバックされます。

■コネクト方法

1:現在コネクトしている大精霊の解放が一定段階以上に進んだ。

2:CONNECTコマンドを選択、決定。

3:COCOONコマンドを選択、決定。

4:コネクトしたい大精霊の色の繭を選択、決定。

5:現在使用中のドールと、新たに選んだ大精霊がコネクトします。

コネクトできる大精霊は1人ずつで、同時に2人の大精霊の力を借りることはできません。

また、一度コネクトすると、大精霊の解放レベルが一定値に到達するまで、別の大精霊に切り替えることはできません。十分に考えてから、コネクトする相手を決定しましょう。



ドールのチェンジ

左ページの「ドールの色による違い」にあるように、ドールの色によって大精霊の成長傾向が変化します。このため、ドールをチェンジして、大精霊のスキルバランスを調整することが可能です。

ドールのチェンジは、CONNECTコマンドからDOLLコマンドを選択して実行します。左ページの「ドールの能力決定方法」の手順に従って、新しいドールを作り、大精霊とコネクトさせます。

ドールのチェンジは、大精霊のコネクト切り替えとは違い、いつでも実行できます。ただし、ドールをチェンジすると、それまで使っていたドールが破棄されるため、装備していた特殊能力などは消えてしまいます。

アイテム入手方法について

アイテム入手方法

アイテムは、迷宮内にある宝箱から入手できます。宝箱は、決闘後に敵が落とす場合もあります。
アイテムには、大きく分けて『装備アイテム(→P40)』と『ドリンクアイテム(→P43)』の2種類があります。
いずれも、宝箱から入手できますが、ドリンクアイテムは結界に持ち帰ることができません。結界へ戻る際に、残っているドリンクアイテムは全て消えてしまいます。
また、獲得した装備アイテムは20個まで、ドリンクアイテムは8個までしか持ち歩けません。最大数まで持っている状態で宝箱を開けた場合、手持ちのものと新たに出現したものとの入れ替えが可能です。
決闘後に出現した宝箱は、その場で開けなければ、宝箱ごと消えてしまいます。



宝箱にはいくつかの種類があります。



獲得した装備アイテムを確認するには、メインメニュー（ボタン）からGET ITEMコマンドを選択してください。

宝箱のトラップ

宝箱には罠が仕掛けられています。罠は、宝箱を開ける時に、発動する可能性があります。運悪く罠が発動した場合でも、中のアイテムは獲得できます。罠の解除方法はありません。無事にアイテムを手に入れられるかどうかは、あなたの運次第です。



宝箱に仕掛けられた罠の種類は、迷宮に仕掛けられた罠と同じものです。

未解析アイテムの解析

迷宮内で手に入れた装備アイテムは、未解析の状態であるため、すぐに装備したり使ったりはできません。迷宮から結界へ帰還した時に、結界にいる大精霊の力によって全ての未解析アイテムが解析されます。解析されたアイテムは、結界のアイテムリストに追加されます。

無事に結界まで持ち帰ったアイテムのみが、解析されます。ただし、迷宮内にも秘密の解析装置が隠されているかもしれません。



解析済みのアイテムは、結界のITEMメニューのLOOKコマンドで確認することが可能です。ルック画面で◎ボタンを押すと、アイテムの効果が表示されます。





迷宮に入るには

結界から迷宮へ

ゲームの中心となる迷宮へは、DREAMメニューのDUNGEONコマンドから入ることができます。DUNGEONコマンドを選択すると、エントランスホールに移動します。エントランスホールには右の4つの入口があります。この中から、迷宮への入口を選択し、◎ボタンを押してください。コネクトしている大精霊の魂に対応した迷宮に入ることができます。



トップメニューからDREAMを選択、DREAMメニューでDUNGEONを選択すると、エントランスホールへ移動します。



間違えてエントランスホールに入ってしまった場合は、結界への戻り口を選択し、◎ボタンを押してください。

迷宮で入手できるもの

迷宮内での探索や決闘によって獲得できるものには、次の5つがあります。

- ・IP（決闘勝利後など）
- ・装備アイテム（宝箱より）
- ・ドリンクアイテム（宝箱より）
- ・ドリームクレジット（罠破壊など）
- ・魂のかけら（イベントなど）









迷宮の歩き方

ダンジョンの画面

通常モード



周辺マップ／座標マップ
切り替えは、全体マップ画面(→P30)で行ないます。

探索経過時間
今回の迷宮探索時間をカウントします。

ドーピングゲージ
クスリの効果時間を表わします(→P43)。

ステータス異常アイコン
ステータス異常の数と種類を表示します(→P39)。

現在の場所
探索中の階層を表示します。

ライフポイント
現在値／最大値。
現在値が0になると結界に戻されます(→P33)。

イメージポイント(所持値)
現在、持っているイメージポイントを表わします。

コネクト大精霊
コネクトしている大精霊を表示します。

魔物探知ゲージ
魔物を探知して光ります。右側にいる場合は右のみが反応します。また、近くにいる程、激しく明滅します。

通常モード → △ボタン → 魔法発動モード
魔法発動モード → ×ボタン → 通常モード
通常モード → STARTボタン → ポーズモード
ポーズモード → ×ボタン → 通常モード

魔法発動モード

探索モード時に△ボタンを押すと、魔法発動モードに入ります。魔法発動モードでは、移動できません。魔法の発動のほか、武器や指輪などの装備アイテム、ドリンクアイテムなどは使えます。移動するには、×ボタンを押して、探索モードに戻ってください。

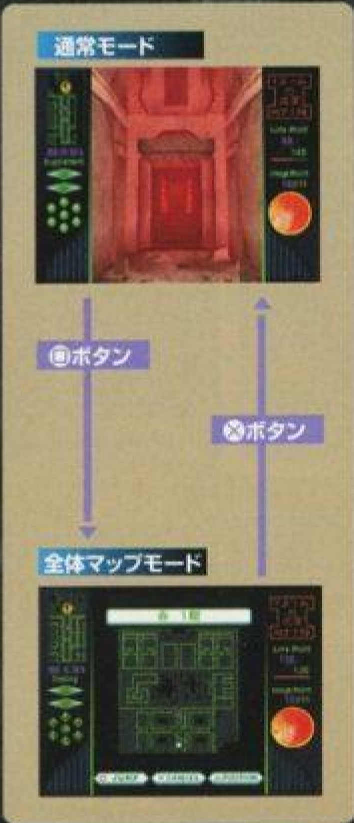


ポーズモード



探索モード時にSTARTボタンを押すと、ポーズモードに入ります。ポーズモードでは、中断セーブ(→P10)やセーブせずにゲームを終了しタイトル画面へ戻るソフトリセット(RESET)が行なえます。RESUMEもしくは×ボタンで探索モードへ戻ります。

全体マップ画面



迷宮内の通常モードのメインメニュー(⊗ボタン)で、MAPコマンドを選択すると、全体マップ画面が開きます。
全体マップには、オートマッピング機能があり、探索済み部分が自動的に書き込まれていきます。
全体マップ画面には、次の機能があります。

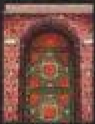
■周辺マップ／座標マップの切り替え
△ボタンを押すことで切り替えが可能です。

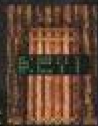
■ジャンプ移動
IPを消費して、ジャンプポイントまで瞬間移動することが可能です。ジャンプポイントは、全体マップ上で青く点灯している場所です。各フロアに1個所ずつあります。
1:方向キーの上下で、ジャンプしたいフロアを選択します。
2:ジャンプしたいフロアを表示し、◎ボタンを押します。
3:IPを消費して、ジャンプ指定したフロアのジャンプポイントへ移動します。
※ジャンプは失敗する場合もあります。失敗した場合でも、IPは消費します。
※現在位置よりも深いフロアへは、ジャンプできません。

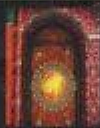


迷宮の仕掛け

迷宮内には、様々な仕掛けがあります。ほとんどの仕掛けは、◎ボタンでチェックするか、魔法を当てることで作動させることが可能です。


通常の扉。

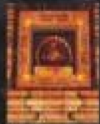

特殊な呪文によって封じられた扉。


魔法に反応する扉。


今にも壊れそうな壁。


仕掛けられた罠。


特殊能力（→P20）を装備する装置。


特殊な装置。


特殊な通路の出入口。

迷宮に登場する者

迷宮には、転生した人々が「精霊」となって住んでいます。友好的な精霊もいれば、魔物化した精霊もいます。彼らとの会話によって様々な情報を得られます。中には、嘘を言う者も、襲いかかってくる者もいます。味方と敵を見極めてください。また、何者かが作り上げた魔物も数多く登場し、プレイヤーの行く手を阻みます。


動くことも出来ずに、来訪者を待つ精霊。


来訪者に襲いかかる魔物化した精霊や魔物。


来訪者を導く謎の老人。

決闘のルール

決闘突入

迷宮探索中に、魔物などが入った敵鏡と目を合わせると、決闘空間(敵鏡の中)に封じ込められ、決闘が始まります。鏡に入っていない魔物も、決闘空間を作り上げる力を持っています。敵鏡と目を合わせなければ、基本的に決闘は発生しません。ただし、強制的に決闘に突入してしまう罠も存在します。



プレイヤーを発見した魔物は、輝きを放ちます。この状態になると、決闘突入はさけられません。決闘をさけたいなら、魔物と目を合わさないように行動してください。

決闘中の行動



敵鏡の中にいる魔物を倒すために、魔法を発動することができます。また、アイテムなどによる攻撃も可能です。



L2 ボタンを押し、防御メニューを選び、◎ボタンを押し続けている間だけ防御できます。防御中は、他の行動ができません。



敵に後ろを向け、壁に向かって進み続けると、決闘から逃げることができます。

決闘の勝敗

決闘は、互いのライフエナジーを削りあう闘いです。ライフポイントが0になると、決闘に敗北してしまいます。



duel

決闘のルール

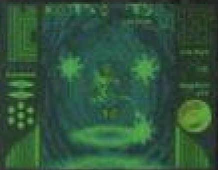
勝利後の処理

敵1体から出現する宝箱は1つです。出現しない場合もあります。



決闘に勝利すると、倒した敵のイメージポイント(IP)が手に入り、決闘空間から通常空間に戻ります。
決闘後、宝箱が出現する場合があります。また、ごくまれにドリームクレジット(DC)が手に入る場合もあります。

敗北後の処理



プレイヤーのライフポイントが0になると、決闘敗北となります。



敗北後は、強制的に「結界」へ戻されてしまいます。

決闘に敗北したり、罠にかかったりして、ライフポイントが0になると迷宮から弾き飛ばされ、結界に戻されてしまいます。このとき、次のペナルティがあります。
1:迷宮内で獲得したイメージポイント(IP)を全て失う。
2:迷宮内で獲得したドリームクレジット(DC)を全て失う。
3:迷宮内で獲得した(未解析)アイテム、ドリンクアイテムの全てを失う。
※大精霊の魂を獲得していた場合、その魂は迷宮内の出現した場所へ戻ってしまいます。再び回収に向かってください。また、イベントで手に入れた重要なアイテムは、ペナルティとして消失せずに手元に残る場合があります。

魔法発動方法

リアル・マジック・コーディング

魔法の発動には、ライフポイント(LP)を消費します。
装備しているマジック・レベルに応じて、消費LP量が変化します。



魔法発動可能

1 決闘モードもしくは魔法発動モード(通常モードで△ボタン)に入ると、画面上部に■▲●マークと、それぞれに装備された魔法アイコンが表示されます。



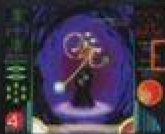
コード表示

2 □ボタン、△ボタン、○ボタンのいずれかを1回押すと、装備されている魔法のコードが表示されます。このまま、何もボタンを押さなければ、呪文の詠唱は始まらず、待機状態となります。



ボタン1回目

3 コードが表示された状態で、コードに付いているマークと同じボタンを押します(1回目)。すると、呪文の詠唱が始まり、コードをなぞるように光の文字が描かれていきます。



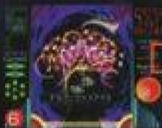
ボタン2回目

4 光の線が進み、2番目のマークが光るタイミングに合わせて、マークと同じボタンを押します(2回目)。



ボタン3回目

5 さらに光の線が進み、最後のマークが光るタイミングに合わせて、マークと同じボタンを押します(3回目)。



コード反応

6 正しいタイミングでボタンを3回押すことができれば、コードが反応します。ボタンを押すタイミングが遅れると、入力ミスとなり魔法は発動されません。これが、リアル・マジック・コーディングです。



魔法発動

7 コーディングの成功度合が★の数で5段階評価され、発動される魔法のレベルが決定します。発動魔法名の末尾にある数字が、魔法レベルを表わしています。

ブランクタイム



移動もアイテムの使用も行なえない、完全な無防備状態です。

魔法発動後には、一定の無防備時間（ブランクタイム）が生じます。この攻撃後の隙は、スピードスキルを高めることで、短縮できます。
魔法発動後に、画面下部に光のバーが表示され、時間とともに短くなっていきます。これが、魔法発動後の無防備時間（ブランクタイム）ゲージです。ゲージがなくなるまで、次の行動は実行できません。

魔法の装備



方向キーの左右で、魔法を装備するボタンを選択します。



方向キーの左右で装備する魔法を選択し、方向キーの上下で装備するレベルを選択します。コーディング成功段階に応じて発動レベルが決定するため、5レベル分の魔法を装備します。

魔法を発動するには、習得済みの魔法を、ドールに装備しておく必要があります。魔法の装備方法は、次の通りです。
1:結界のトップメニューからMAGICコマンドを選択します。
2:方向キーの左右で、コーディング用のボタンマークを選択し、◎ボタンで決定します。
3:習得済みの魔法リストが表示されます。方向キーで魔法の種類とレベルを選択し、◎ボタンで決定します。
以上で、魔法の装備が完了します。
※魔法の習得やレベルアップは、コードトレーニング（→P16）を行ないます。



魔法の種類

大精霊魔法

4人の大精霊が持つ、敵に直接ダメージを与える魔法です。
それぞれの大精霊とコネクトした後、コードトレーニングで習得できます。

大精霊名	パワーソース	飛空系	走地系
暁天・イズィム	火	炎空魔法	炎地魔法
天恩・シリコ	光	光空魔法	光地魔法
黄昏・ダクロ	氷	氷空魔法	氷地魔法
夜想・カソア	闇	闇空魔法	闇地魔法

補助魔法

敵にステータス異常(→P39)を起こさせるものや、
自分のステータス異常を解消する魔法があります。コードトレーニングで習得できます。

ノイズ	ステータス異常「コードシール」を発生する、雑念魔法。
ロストアクセサリー	ステータス異常「アクセサリーシール」を発生する、禁飾魔法。
ロストウェポン	ステータス異常「ウェポンシール」を発生する、禁武魔法。
ストップ	ステータス異常「ムーブシール」を発生する、停止魔法。
ウィルス	ステータス異常「スキルシール」を発生する、細菌魔法。
センシティブ	ステータス異常「プロテクトシール」を発生する、敏感魔法。
プッシュバック	相手を遠くに弾き飛ばす、押戻魔法。
ステータスクリア	ステータス異常を解消する、浄化魔法。

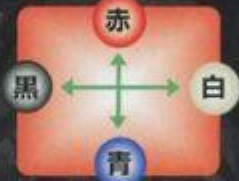
その他の魔法

上記の魔法以外にも、いくつかの魔法が隠されています。
イベントやコードトレーニングなどによって習得できます。

相性による戦略

属性と相性

魔法や魔物などは、色によって属性が表わされます。基本的な4色は、赤、白、青、黒です。色同士には、右図のような相性があります。赤と青、白と黒は互いに反属性となり、魔法の効果がアップします。



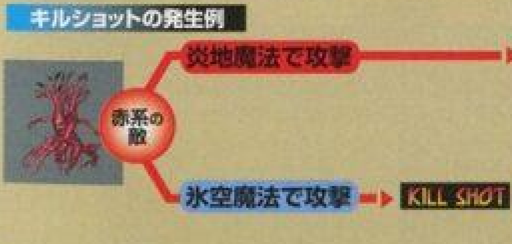
キルショット

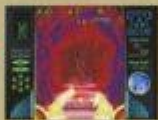


キルショットが発生すると、「KILL SHOT」の文字が表示されます。

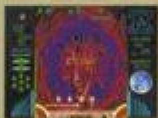
大精霊魔法には飛空魔法と走地魔法の2系統が存在します。上記の色相性と、魔法系統、魔物の種族の組み合わせによって、大ダメージを与えるキルショットが発生する場合があります。様々な魔法を使い、多くの魔物と闘い、キルショット発生の組み合わせを探してください。

キルショットの発生例





キルショットが発生しない組み合わせの攻撃を行なうと、通常のダメージが与えられます。



キルショットが発生する組み合わせの攻撃を行なえば、一撃で瀕死のダメージを与えられます。

決闘のテクニック

マジック・リターン





マジックコードは、魔法を発動する作用の他に、魔法を吸収する効果もあります。そのため、相手の魔法が自分にヒットする瞬間に、同じ魔法のコーディングを開始すると、ダメージを受けることなくその威力を自分の発動魔法に加算することができます。これを、マジック・リターンといいます。マジック・リターンの発生条件は、受けた魔法と同じ魔法を発動すること、魔法を受けた瞬間にコーディングを開始することの2つです。種類とタイミングさえ合えば、レベル15の炎地魔法を、レベル1の炎地魔法でリターンすることも可能なのです。

マジック・クラッシュ

飛空魔法同士は、空中で激突します。激突後は、互いの威力を相殺し合い、威力の強いものが残ります。これが、マジック・クラッシュです。マジック・クラッシュが発生した場合には、画面にMAGIC CLASHの文字が表示され、いずれの魔法が残るかを示す矢印が点滅します。





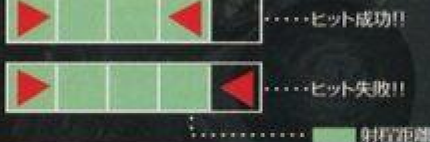
リターンを狙うためには、相手の放った魔法と同じコードを表示しておき、コーディング開始のタイミングを見極めましょう。



相手の魔法がヒットする瞬間に同魔法のコーディングを開始。タイミングが合えば、RETURNの文字が表示されます。

射程距離と間合い

魔法の射程距離は、前方3パネルまでです。右図上の場合、相手が射程距離内にいるので、魔法がヒットします。右図下の場合は、相手が射程距離外にいるので、魔法はヒットしません。
また、飛空魔法は、近距離でヒットさせた方が、威力が増します。



ステータス異常

ステータス異常の種類

罠や敵の攻撃、または補助魔法などによって様々なステータス異常が発生する場合があります。
それぞれの名称、効果、解消方法は以下の通りです。



ステータス異常が発生すると、異常の数だけステータス異常アイコンがオレンジに点灯し、ステータス異常名が点滅します。



ステータス異常アイコンが点灯している時に、パラメータ画面(→P12)のステータスアイコンを選択し◎ボタンを押すことで異常内容を確認できます。

ステータス異常名	効果	解消方法
コードシール	強制的にコーディング(魔法発動)がキャンセルされる。	時間経過、異常解消薬、浄化魔法
ウェポンシール	武器が使用不能になる。武器の使用回数が減少する。	時間経過、異常解消薬、浄化魔法
アクセサリーシール	指輪や腕輪が使用不能になる。装備効果も消える。	時間経過、異常解消薬、浄化魔法
ドラッグシール	ドリンクアイテムが使用不能になる。	時間経過、浄化魔法
プロテクトシール	受けるダメージが増加する。	時間経過、異常解消薬、浄化魔法
ムーブシール	移動不能となる。または、全行動不能となる。	時間経過、異常解消薬、浄化魔法
スキルシール	4つのスキルランクが低下する。	ワクチン

※浄化魔法とは、サポートマジックのステータスクリアのことです。

装備アイテム

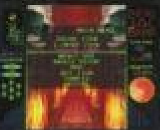


装備アイテムの効果

装備アイテムには、実際に使用した時に効果を発揮する(使用効果)ものと、装備しているだけで効果を発揮(装備効果)し続けるものがあります。

装備アイテムの使用方法

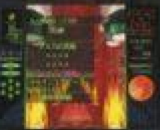
装備アイテムを使うための手順は以下の通りです。



1: L2ボタン(左手)／R2ボタン(右手)を押し、装備アイテムメニューを開きます。メインメニューのL・HAND/R・HANDコマンドでも装備メニューが開きます。



2:方向キーの上下で使いたいアイテムを選択し、○ボタンで決定します。



3:装備アイテムメニューを開いている状態で、×ボタンを押すとメニューが閉じます。

※装備アイテムメニューを開いている間も、時間は流れていきます。決闘中であれば、敵から攻撃を受けることがあります。選択は素早く的確に行なうようにしてください。
※使用アイテムは、使用後に壊れてしまう場合があります。

防御について

左手装備メニュー（L2ボタン）の一番上には、防御コマンドがあります。左手は武具の装備ができないかわりに、防御を実行できるようになっています。左手装備メニューを開き、防御コマンドを選択し、○ボタンを押します。○ボタンを押している間だけ、防御し続けます。防御中は、敵からのダメージを軽減できます。ただし、他の行動は一切行なえません。



武器アイテム

右手装備メニュー(R2ボタン)の一番上には、パンチというコマンドがあります。武器アイテムを装備していない場合は、このコマンドを選択し、◎ボタンを押すことで、目の前の敵や罠などを殴ることができます。射程距離は1パネル。武器アイテムを装備している場合は、パンチコマンドが、武器名に変化し、同様の操作で、装備されている武器を使用します。射程距離は武器によって異なります。武器には使用回数制限があります。



敵を斬る

武器アイテムを使い、敵を斬ります。

魔法発動アイテム

指輪などの中には、魔法を発動できるものがあります。装備アイテムメニューから、魔法発動用アイテムを選択し、◎ボタンで決定します。すると、画面にマジックコードが表示されます。通常の手順によってコーディングし、魔法を発動します(→P34)。コーディングボタンは、◎ボタンとなります。



魔法斬り

武器アイテムを使い、敵の放った魔法を斬ります。

回復系アイテム

指輪などの中には、ライフポイント(LP)を回復できるものがあります。装備アイテムメニューから、回復用アイテムを選択し、◎ボタンで決定します。アイテムの能力に応じたLPが回復します。

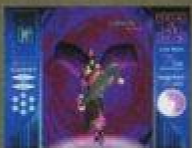


コーディング

アイテムを使用したコーディングは、◎ボタンで行ないます。

装備効果アイテム

装備効果のあるアイテムは、装備しているだけで効果が得られます。特にメニューを開いて使用する必要はありません。



LP回復

使用したアイテムに応じたLPが回復します。

装備画面

装備画面



アイテムの装備は、ITEMメニューのEQUIPコマンドを選択します。左の画面が表示された後、方向キーの左右で、装備アイテムの種類を選択し、◎ボタンで決定します。装備アイテムの種類は、RING、BRACELET、MANTLE、WEAPONの4種類です。



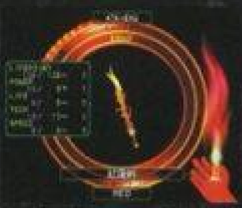


■RINGを装備する場合
方向キーで、装備したい指を選択します。すでに指輪を装備している場合は、画面の中央に装備中のアイテム、パラメータ、アイテム名などが表示されます。パラメータは、現在のパラメータ／その装備を外した時のパラメータ、となっています。◎ボタンで、装備したい指を決定します。



アイテムリストが表示されます。◎ボタンと△ボタンで色分類リストを切り替え、L1ボタンとR1ボタンで攻撃用や防御用などの効果別リストを切り替えます。方向キーの左右で、装備したいアイテムを選択します。既に、装備しているアイテムを外す場合は、「NONE」というアイコンを選択します。全て、◎ボタンで決定します。





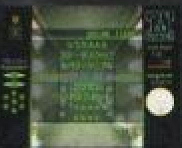


BRACELET、MANTLE、WEAPONなどアイテムの種類が変わっても、基本的な操作方法は変わりません。

ドリンクアイテム

ドリンクアイテム使用方法





L1ボタンを押すと、ドリンクアイテムリストが表示されます。方向キーで使用したいアイテムを選択し、◎ボタンで決定します。ドリンクアイテムは使用するとなくなります。

回復系アイテム

LP回復薬
回復薬は、薬の入ったフラスコの形をしています。



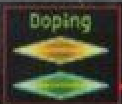
ライフポイントを回復するものです。設定されたポイント分だけ回復するもの（LP回復薬など）と、最大値に対するパーセンテージで回復量が決まるもの（LP回復薬25%など）とがあります。

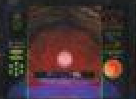
クスリ系アイテム

クスリ
効果時間によって形が違います。



ゲージが緑の時にしか使用できません。同時に2つまで使用できます。ゲージがグレーになると、副作用でスキルが低下します。





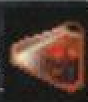
4つのスキル(POWER、LIFE、TECH、SPEED)を一時的に上昇させるクスリ（加速剤など）です。使用すると、画面左にあるひし形のドーピングゲージが黄色に変化していきます。全体が黄色くなった瞬間から効果が現われます。一定時間後、ゲージが減り始めると、効果が消えます。ゲージが緑色に戻るまで、次のクスリは使用できません。

魔法発動・攻撃発動アイテム

ルナ
特殊な魔法が1回だけ撃てます。



溶岩
敵にダメージを与える幻覚が出現します。



使用によって攻撃できるクスリや、特殊な魔法を発動できるようになるクスリなどがあります。

主な登場人物



暁天・イスィム

MORNING SPIRIT for Attack side
Release Level 5

「『魔界』を探れば、きっと『呪い』を
解く方法が見つかる」

「魔書事件」によって封じられた元騎士。
生前は暁天騎士団に属していたが、
転生後、灼熱の翼を持つ大精霊となっている。
呪われたプレイヤーと共に闘ってくれるが、
その胸には秘めた想いがあるらしい……



天恩・シリニ

MIDDAY SPIRIT for Protection side
Release Level 4

「魔書事件」によって封じられた元騎士。
生前は天恩騎士団に属していたが、
転生後、輝きの翼を持つ大精霊となっている。
「魔書事件」の真相を知る者と、
深いつながりがあるらしいが……

「もしかして、もしかして、
プレイヤーさんって……」



黄昏・ダクロ

EVENING SPIRIT for Attack side
Release Level 4

「どうだい？俺と手を組まないか？」

「魔書事件」によって封じられた元騎士。
生前は黄昏騎士団に属していたが、
転生後、凍結の翼を持つ大精霊となっている。
生前の深い悲しみゆえに、彼の表情は暗く冷たい。
その過去とは、何か？

夜想・カソア

MIDNIGHT SPIRIT for Attack side
Release Level 5



「あなた、死にたいの?」

「魔書事件」によって封じられた元騎士。
生前は夜想騎士団に属していたが、
転生後、闇の翼を持つ大精霊となっている。
生前より何者かに命を狙われており、
カソアを狙う者もまた転生しているらしい………

封印王

プレイヤーに「転生の呪い」をかけた魔物の王。





ロレンスの影

迷宮内でプレイヤーを導く謎の老人。
「影」ということは、本体がどこかにいるということだろうか?
その目的は何か?

幻の女

迷宮内に現われ、プレイヤーに何かを伝えようとする謎の女。プレイヤーを誰かと見間違えているらしい。



インデックス

Q. 別の大精霊とコネクトするには?

A. プロローグの流れで一人の大精霊を選ぶと、その大精霊の解放が一定段階まで進まなければ、別の大精霊とはコネクトできません。特定の解放段階に進むと、大精霊の方から、別の大精霊へのコネクトが可能になったとメッセージが入ります。

Q.大精霊の「魂のかけら」を手に入れるには?

A. 迷宮へ入ってください。様々なイベントが発生し、その結果、大精霊の「魂のかけら」に到達できることでしょう。一つ目は、地下2階にあります。

Q. 他の色の魔法を使うには?

A. 大精霊の魔法(→P36)は、パワーソースとなる大精霊とコネクトしなければ習得できません。最初のうちは、魔法発動用のアイテムを装備し、アイテムを使用することで魔法を発動(→P41)するようにしてください。補助魔法やその他の魔法は、コードトレーニング(→P16)によって習得できます。習得した魔法は、魔法装備(→P35)しなければ使えません。習得後には、魔法装備を忘れないように注意してください。

Q. 迷宮の決闘に勝てないときは?

A. レッスンやイメージトレーニングなどを行ない、結界内で力を高めてから、迷宮に再挑戦してみてください。たとえば、ライフポイントが足りないようなら、ソウルキャッチ。攻撃力が低いようなら、コードトレーニング。パラメータをアップさせたいなら、カットアップダンジョンやイメージトレーニングを行なってください。

Q. 強い武器アイテムはどこにある?

A. 地下6階に、特殊な武器アイテムが封じられているようです。

Q. マジック・リターンがうまく撃てないときは?

A. 敵の放つ魔法と同じコードを出して準備しておきます。敵の放った魔法がヒットする直前にタイミングを合わせるような気持ちで、コーディングをスタートするとよいようです。それでも難しい場合は、特殊能力「リターン」を装備してみてください。特殊能力の効果によって、リターン発生のタイミング(受付時間)が延びます。特殊能力『リターン』は、地下3階に隠されているようです。



SLPS 02597